

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Republik Indonesia, 2009, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2009 tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan*, Lembaran Negara RI Tahun 2009, Bab.I pasal 2, Sekretariat Negara, Jakarta.
- [2] Z, Muttaqin. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi 3D Pada Pengenalan Tata Surya Berbasis Augmented Reality*. Banda Aceh: Jurnal Skripsi, Universitas U'Budiyah Indonesia.
- [3] Listyorini, T., 2014, *"3D – Catalog Mountain View Residence Berbasis Augmented Reality*, Kudus: Jurnal Prosiding SAINTIKS. ISSN 978-60214462-1-8.
- [4] Rifa'i, M., Listyorini, T., dan Latubessy, A., 2014, *"Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*, Kudus: Jurnal Prosiding SNATIF Ke-1 ISBN: 978-602-1180-04-4.
- [5] Setiawanto, I., 2012, *"Penerapan Augmented Reality pada kotak ponsel sebagai media periklanan virtual"*, Yogyakarta : Naskah Publikasi, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- [6] R. E. Saputro, D. Intan, and S. Saputra, *"Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality,"* Purwokerto : Jurnal Buana Informatika Vol. 6, pp. 153–162, 2014.
- [7] Azuma R. T., 1997, *A survey of Augmented Reality*, Presence, 355-385
- [8] Republik Indonesia, 2011, *Undang-Undang No. 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang*, Lembaran Negara RI Tahun 2011, Bab.I pasal 1, Sekretariat Negara, Jakarta.
- [9] Athoillah M., Irawan M., *Perancangan Sistem Informasi Mobile Berbasis Android Untuk Kontrol Persediaan Barang Di Gudang*, Surabaya Jurnal Sains dan Seni Pomits Vol. 1, No. 1, (2013) 1-6.

- [10] Sulindawati, & Fathoni, M. (2010). *Pengantar Analisa Perancangan "Sistem"*. Medan: Jurnal SAINTIKOM, Vol. 9, No. 2 Agustus 2010.
- [11] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda Di Hotel Majapahit)*. Surabaya: Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).
- [12] Franz, A., Lestari, U., & Andayati, D. (2014). *Augmented Reality Untuk Pengenalan Satwa Pada Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta*. Yogyakarta: Teknik Informatika, institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- [13] Lindung, Y. D. (2012). *Implementasi Android Sdk Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile "Kalkulator Mipa" Untuk Sekolah*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- [14] Widodo, A. (2011). *Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Indonsia.
- [15] Hadi, S., & Nursantika, D., (2014), *Estimasi Parameter Facegen Modeler Untuk Untuk 3D Face-Generating Khas Indonesia*, Bandung: Jurnal Prosiding SNM 2014, Pemodelan wajah 3D, hal xx-xx
- [16] Hernowo, T. F., Sulviana E., Willy, Teddy H. I., *Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-Anak Berbasis Unity 3d*, Palembang: Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP, Palembang.